



PERANCANGAN LAYOUTING MAJALAH JURUSANKU

KERJA PRAKTIK

PROGRAM STUDI

SI Desain Komunikasi Visual



Oleh :

Ilham Apriannoor

12.42010.0033

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2015

LAPORAN KERJA PRAKTEK

PERANCANGAN LAYOUTING MAJALAH JURUSANKU

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Kerja preaktek

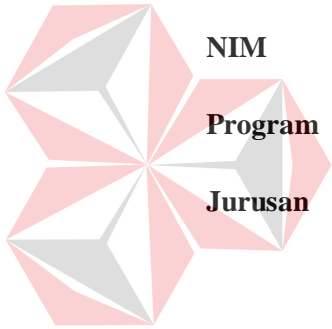
Disusun Oleh :

Nama : Ilham Apriannoor

NIM : 12420100033

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2015

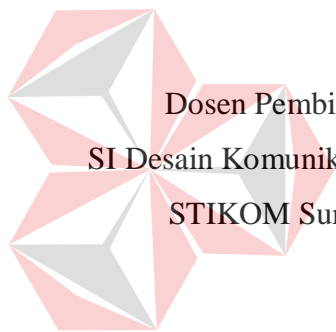
LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTEK

**PERAN DIVISI LAYOUT DALAM PENERBITAN HARIAN UMUM
DI IKLAN POS SURABAYA**

Laporan Kerja Praktek oleh Ilham Apriannoor ini telah di periksa, diuji dan
disetujui

Surabaya, 25 November 2015

Menyetujui,



Dosen Pembimbing
SI Desain Komunikasi Visual
STIKOM Surabaya

Penyelia

Wahyu Hidayat, S.Sn., M.Pd.
NIDN: 0710057804

Kivan Winaldy S.Sn
Direktur

Mengetahui,

Kepala Program Studi SI Desain Komunikasi Visual
STIKOM Surabaya

Muh. Bahrudin S.Sos.,M.Med.Kom

NIDN : 0704017701

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

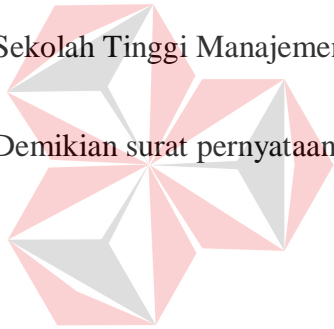
Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama: Ilham Apriannoor

NIM: 12420100033

Menyatakan bahwa demi kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui karya kerja praktek ini yang berjudul **Perancangan Layouting majalah Jurusanku** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



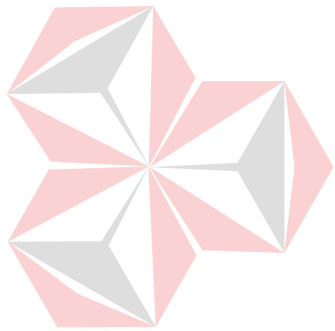
UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, 6 Desember 2015

Ilham Apriannoor

12420100033

Motto



Harus Yakin Dan Kerja Keras
UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “PERANCANGAN LAYOUTING MAJALAH JURUSANKU ” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi Stikom Surabaya

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor
2. Bapak Wahyu Hidayat, selaku Dosen pembimbing
3. Bapak Kivan Winaldy, selaku Pemilik CV. Kika Designology
4. Bapak Mikael Ifianto, selaku Pemilik CV. Kika Designology
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 6 Desember 2015

Penulis

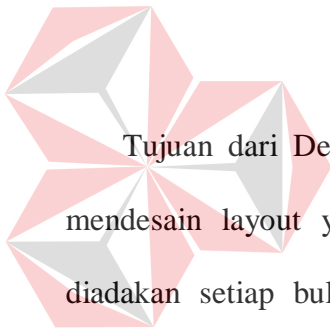
ABSTRAK
PERAN DIVISI LAYOUT DALAM PENERBITAN HARIAN UMUM
DI IKLAN POS SURABAYA

Ilham Apriannoor (12.420.100.033)

Program Studi SI Desain Komunikasi Visual, STIKOM Surabaya

Pembimbing :

Wahyu Hidayat,



Tujuan dari Desain Layout ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara mendesain layout yang benar dan menarik untuk Majalah Jurusanku yang diadakan setiap bulannya. Perancangan karya mengacu pada prinsip-prinsip desain dan penulisan bagaimana menciptakan Desain Layout yang konsisten dan desain media majalah, hasil desain Layout diharapkan dapat memberikan karya yang sesuai dengan karakter pada Majalah Jurusanku.

Kata Kunci : *Desain Layout Majalah Jurusanku*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMIRAN

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Batasan Masalah..... 3

1.4 Tujuan Penelitian 3

1.5 Manfaat Pembuatan..... 3

1.6 Pelaksanaan..... 4

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN 6

2.1 Sejarah Perusahaan 6

2.2 Lokasi Perusahaan 6

2.3 Bidang kerja praktek 6

2.4 Profil 7

BAB III LANDASAN TEORI 8

3.1 Majalah 8

3.2 Desain 9

3.2.1 Elemen – Elemen Dasar Desain	9
3.3 Prinsip – Prinsip Desain	10
3.4 Layout.....	12
3.5 Warna	13
3.6 Tipografi	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Desain Penelitian	16
4.2 Creative Brief.....	16
4.3 Perancangan Karya.....	16



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam sebuah media cetak khususnya majalah, *layout* menjadi salah satu bagian desain yang wajib diterapkan. *Layout* sendiri merupakan tata letak gambar, foto, teks, maupun elemen-elemen grafis pada media halaman. Dengan adanya *layout*, halaman akan tertata rapi dan terlihat menarik. Itulah sebabnya *layout* pada sebuah majalah sangat penting, karena hal ini dapat menarik minat pembaca untuk melihat dan menikmati isinya. “Pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.” (Suriyanto Rustan : *LAYOUT*, Dasar dan Penerapannya (2008:0)). *Layout* pada majalah sangat berpengaruh pada minat seseorang untuk membaca ketika *layout* tidak menarik maka tidak ada orang yang mau untuk membacanya maka dibutuhkan penataan letak yang bagus dan rapi, untuk mencapai penataan letak yang bagus dan rapi dibutuhkan pengalaman dan referensi yang bagus, ketika mendapat kan referensi yang bagus dan pengalaman atau ilmu yang sesuai dengan penataan letak maka hasil yang dibuat akan bisa sebgus dan serapi mungkin, sehingga orang melihat majalah yang di desain tersebut bisa ingin membacanya dan membacanya lagi. Kenapa penataan dibutuhkan rapi untuk sebuah majalah karena penataan yang rapi bisa membuat mata yang membaca atau melihat

tidak lelah, ketika mata seseorang lelah maka minat orang untuk membaca sudah hilang

Didalam penyusunan *layout* diperlukan orang yang ahli dibidangnya, yaitu orang yang berada dibidang Desain Komunikasi Visual. Hal ini dilakukan agar *layout* tiap halaman pada majalah didesain sekreatif mungkin supaya terlihat menarik dan nyaman untuk dilihat. Maka dari itu, dengan dilaksanakannya kerja praktek ini mahasiswa dituntut untuk dapat mengerti dan memahami pekerjaan dilapangan kelak. Mahasiswa juga dituntut untuk dapat menerapkan ilmu yang telah didapat selama awal perkuliahan sampai akhir. Tidak hanya ilmu pengetahuan yang didapat yang nantinya harus diterapkan pada dunia kerja, keterampilan maupun kemampuan juga harus dimiliki mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk membuat laporan kerja praktek dengan judul “PERANCANGAN LAYOUTING MAJALAH JURUSANKU”

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu “ Bagaimana merancang layouting majalah jurusanku “

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang dikerjakan dalam perancangan layouting majalah jurusanku adalah dibataskan hanya merancang layouting majalah jurusanku.

1.4 Tujuan

Ada pun tujuan ini selain untuk memenuhi mata kuliah Kerja Praktek yaitu untuk merancang layouting majalah jurusanku.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari perancangan layouting majalah jurusanku ini adalah dapat memberikan pengetahuan umum akan pentingnya sebuah layout dalam majalah. Hasil laporan ini di harapkan menjadi referensi bagi masyarakat serta mahasiswa yang ingin mengetahui tentang perancangan layout majalah.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat peraktis dari laporan ini di harapkan dapat diaplikasikan di majalah jurusanku. Selain itu diharapkan dapat memberi masukan bagi majalah Jurusanku dalam upaya merancang layouting majalah jurusanku.

1.6 Pelaksanaan

Kerja praktek dilaksanakan selama 2 bulan terhitung dari 10 Agustus 2015 sampai 10 Oktober 2015 dan dilakukan setiap hari Senin sampai sabtu. Untuk jam kerja dimulai diatas pukul 10.00 – 17.00 WIB dan disesuaikan dengan kosongnya jadwal kuliah pada hari tersebut.

Tempat pelaksanaan kerja praktek di CV. Kika Designology beralamat di Jl. Raya Bukit Darmo 7 Surabaya 60189

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan kerja peraktek ini terbagi menjadi beberapa bab. Pada setiap bab terdiri atas sub-sub bab yang digunakan untuk menguraikan pokok-pokok pembahasan dalam penyusunan laporan, adapun penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

Bab I – PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, pelaksanaan dan sistematika penulisan

Bab II – GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum perusahaan CV. Kika Designology.

Bab III – LANDASAN TEORI

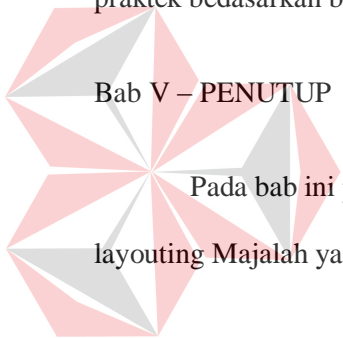
Pada bab ini akan dibahas mengenai teori – teori dasar yang menjadi pedoman dalam proses pembuatan media promosi.

Bab IV – IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan desain yang dibuat saat kerja praktek berdasarkan brief yang di kerjakan.

Bab V – PENUTUP

Pada bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran dari perancangan layouting Majalah yang dilakukan selama kerja praktek.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

Gambaran Umum Perusahaan

2.1 Sejarah Perusahaan

CV. Kika Designology berlokasi di Jl. Raya Bukit Darmo 7 Surabaya. Perusahaan ini bergerak dibidang jasa, Kika Designology melayani berbagai macam bidang jasa diantaranya Architecture, branding, digital imaging, graphic design, illustration, interior design, photography, product design, videography, web design.

2.2 Lokasi Perusahaan

Kebijakan pemilihan lokasi perusahaan harus didasarkan pada pertimbangan – pertimbangan yang tepat terutama pertimbangan terhadap faktor – faktor yang akan mempengaruhi kegiatan oprasional perusahaan. Hal ini karena pemilihan lokasi perusahaan merupakan investasi yang besar, dan diharapkan kelak akan memberikan keuntungan bagi perusahaan dalam menjalankan kegiatan.

CV. Kika designology memiliki lokasi perusahaan yang sangat strategis yaitu di jalan Raya Bukit Darmo 7 Surabaya.

2.3 Bidang Kerja Praktek

Bidang yang dikerjakan oleh penulis adalah pengerjaan layouting, brainstormiong, problem solving, clients meet up, photo editing, photo retouch.

2.4 Profil

Tempat : CV. Kika Designology

Alamat : Jl. Raya Bukit Darmo 7 Surabaya.

Telpon : +62 856 33 66666

Bidang : Jasa

2.5 Visi & Misi

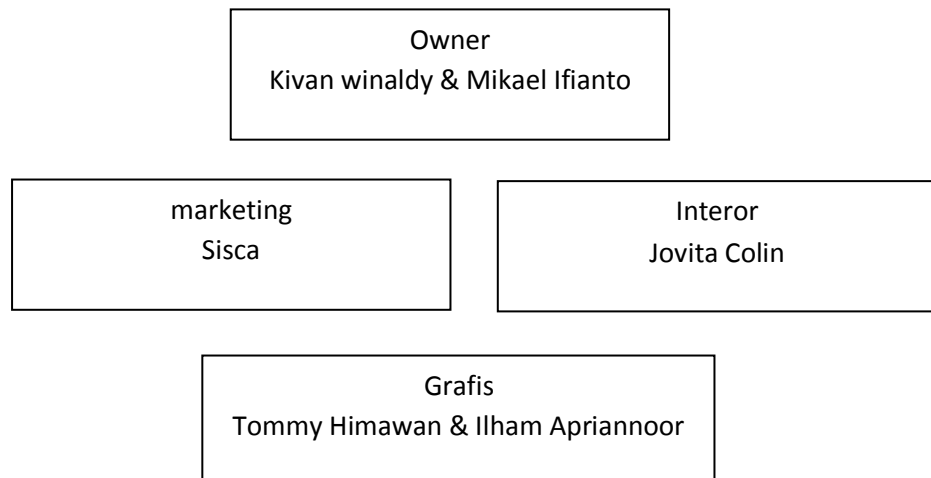
2.5.1 Visi

sebagai upaya meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap dunia desain dan salah satu motor penggerak pengembangan dunia design di Surabaya.

2.5.2 Misi

Selalu mewujudkan keinginan dan harapan konsumen dan memberi edukasi tentang betapa pentingnya sebuah desain maupun branding.

2.6 Struktur organisasi



BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori ini, Berisi landasan Teori yang relevan Terhadap Perancangan layouting majalah dalam kerja praktek untuk CV. Kika Designology. Kajian berupa teori, konsep, maupun prosedur yang berkaitan dengan perancangan akan dipaparkan dalam bab ini.

3.1 Majalah

Menurut www.bimbingan.org diakses 17 november 2015 Magazine (majalah) termasuk ke dalam media cetak. Namun ia berbeda dengan media cetak lainnya, karena majalah berbentuk seperti buku. Lebih menginformasikan berita dari berbagai sisi dan dikemas dengan sangat menarik, dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh semua orang.

Dengan mempergunakan kertas yang berbeda, dicetak berwarna pada setiap lembarnya, dan didesain dengan sangat menarik, serta isi yang berbobot, harga jual majalah lebih mahal dari media cetak lainnya. Namun sejak 1830-an, majalah mulai diterbitkan untuk masyarakat luas dengan harga yang lebih murah.

Industri majalah mengalami perombakan pada 1890-an, saat itu para penerbit membuat majalah sesuai dengan selera pasar dan menjualnya dengan harga yang lebih murah dari harga kertas majalah sendiri. Hal ini disebabkan karena adanya pendanaan dari iklan yang terpasang pada majalah.

3.2 Desain

3.2.1 Elemen – Elemen Dasar Desain

Menurut Andy (2005:46) Didalam suatu karya desain, elem atau unsure merupakan bagian yang sangat penting. Elemen-elemen tersebut sangat berkaitan satu sama lain dan masing-masing memiliki sikap tertentu terhadap yang lainnya. Elemen-elemen visual yang tersusun membentuk suatu bentuk organisasi dasar prinsip – prinsip desain. Unsure atau elemen yang terdapat dalam sebuah desain adalah sebagai berikut:

1. Titik

Titik adalah suatu unsure visual yang dimensi memanjang dan melebar nya dianggap tiada berarti. Titik adalah sebuah bagian kecil dari garis yang pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik – titik yang sangat dekat.

2. Garis

Garis sering kali dikenal sebagai sebuah goresan atau coretan dan batas limit suatu bidang atau warna. Garis memiliki cirri khas yaitu terdapat arah serta dimensi memanjang. Fungsi dari garis ini adalah digunakan untuk mengarahkan gerakan mata. Garis terdiri dari empat macam, yakni garis vertical, horizontal, diagonal, dan garis membentuk gelombang.

3. Bidang

Bidang adalah unsure visual yang terdiri dari dimensi panjang dan lebar. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik – titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, serta dengan mempertemukan potongan hasil goresan serta garis.

4. Ruang

Ruang lebih mengarahkan pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan semu.

5. Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh terhadap desain, karena akan membuat suatu komposisi desain tampak lebih menarik.

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Dalam arti lain disebutkan bahwa tekstur merupakan gambaran dari suatu permukaan benda. Dalam penerapannya tekstur dapat berpengaruh terhadap unsure visual lainnya yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

3.3 Prinsip – Prinsip Desain

Menurut Drs. Arfial Arsyad Hakim (1984: 37-119), dalam membuat suatu desain yang mampu menarik perhatian orang yang melihat, tentunya harus mengikuti prinsip – prinsip desain. Perinsip – perinsip desain tersebut digunakan sebagai

patokan dalam memberikan penilaian alternative desain yang dibuat sehingga dapat menentukan desain yang baik. Prinsip – prinsip tersebut yaitu:

1. Keseimbangan

Dalam Keseimbangan terdapat dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Yang pertama adalah keseimbangan simetris yang terdiri dari susunan elemen agar dapat merata ke kiri dan ke kanan dari tengah atau pusat. Yang kedua adalah keseimbangan asimetris. Keseimbangan ini merupakan pengaturan yang berbeda supaya dua sisi memiliki bobot visual yang sama. Unsure – unsure yang dapat digunakan sebagai penyeimbang antara lain adalah warna, nilai, ukuran, bentuk, dan tekstur. Keseimbangan yang simetris dapat dikomunikasikan dalam sebuah kekuatan dan stabilitas dan ini dapat diterapkan pada publikasi tradisional dan konservatif, presentasi, dan situs web. Keseimbangan yang asimetris dapat menyiratkan kontras, gerakan dinamis, mengejutkan dan informalitas.

2. Irama

Irama adalah sebuah pola yang dibuat oleh elemen – elemen secara berulang dan bervariasi. Kunci utama dalam ritme visual adalah pengulangan (mengulangi unsure serupa secara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen). Sehingga dapat membuat nuansa yang lembut, tenang dan santai.

3. Penekanan

Penekanan dapat dilakukan pada hal – hal yang menonjol atau yang akan terlihat pertama kali. Dalam sebuah layout dibutuhkan titik fokus untuk menarik Mata pembaca kepada bagian yang dianggap penting. Titik fokus yang terlalu banyak dapat mengalahkan apa yang ingin diungkapkan. Sehingga, pada umumnya titik fokus akan muncul ketika sebuah elemen tampak berbeda dari yang lainnya.

4. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur – unsur yang disusun baik dalam wujudnya maupun hanya sebatas ide yang menjadi landasannya. Dengan adanya kesatuan ini, elemen – elemen yang ada dapat saling mendukung sehingga diperlukan fokus yang dituju.

3.4 Layout

Menurut Ambrose dan Harris (2005: 10), definisi dari sebuah layout adalah sebagai penyusunan elemen – elemen sebuah desain yang memiliki hubungan dalam sebuah bidang sehingga menjadi bentuk susunan yang artistic. Hal ini juga bisa disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama dari layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Dengan layout yang baik, pembaca dapat menjelajahi informasi yang cukup rumit, dalam media cetak maupun media elektronik.

3.5 Warna

Warna merupakan unsure yang paling penting menurut buku desain komunikasi visual (2014:37, Lia Anggraini S.kirana Nathalia) dengan warna anda dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan citra sebuah perusahaan, dan lainnya. Namun , apabila kita salah dalam pemilihan warna, hal tersebut akan menghilangkan minat untuk membaca. Contohnya apabila meletakkan tulisan berwarna merah terang di atas bidang berwarna biru. Perpaduan warna tersebut tidak sesuai karena kedua warna tersebut merupakan warna primer. Dampaknya, pembaca akan kesulitan membaca informasi yang ingin disampaikan. Warna pada bidang background sangat mempengaruhi warna pada foreground. Dalam penggunaan warna kita perlu memperhatikan kesan apa yang ingin kita bangun dalam desain tersebut. Apabila ingin member kesan feminisme, lembut, dan cocok untuk wanita tentunya warna pink muda akan lebih baik. Sebaliknya apabila ingin menggambarkan kesan tangguh, jantan, dan bersih, warna biru mungkin lebih cocok. Teori yang menyederhanakan warna yang ada didalam menjadi 4 kelompok warna, keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral.

1. Warna Primer

Merupakan warna dasar yang bukan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah warna merah, biru, dan kuning.

2. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proposi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan

kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru

3. Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna, yakni merah, kuning, dan biru.

3.6 Tipografi

Tipografi bisa juga dapat dikatakan sebagai “*visual language*” atau dapat berarti “bahasa yang dapat dilihat”. Tipografi menurut buku desain komunikasi visual (2014:50, Lia Anggraini S.kirana Nathalia) huruf atau bisa disebut tipografi, merupakan bagian dari kehidupan manusia modern saat ini. Adanya kebutuhan untuk memandang yang lebih indah dari huruf, membuat insane kreatif selalu berusaha menampilkan seni “penataan huruf” semaksimal mungkin. Hal itu bisa kita lihat pada tulisan-tulisan pendek iklan di pinggir jalan. Seperti pada baliho, poster, Koran, majalah, website, dan televise. Di sana sering kita temukan jenis-jenis tulisan dengan corak khusus yang memiliki nilai seni. Itulah hasil dari kegiatan para desainer yang menerapkan landasan ilmu tipografi. Selama ini pengertian tipografi sering dijelaskan secara singkat sederhana sebagai ilmu yang berurusan dengan “piñata huruf cetak”. Hal ini tidak salah karena sejarahnya memang demikian. Apalagi saat ini tipografi sudah memasuki wilayah dunia internet yang mungkin saja istilah cetak bukan satu satunya pengertian, melainkan hanya menjadi bagian. Karena faktanya ada banyak tipografi yang bukan lagi ditujukan untuk kepentingan cetak, melainkan berhenti pada tujuan penayangan visualisasi di internet. Ada beberapa jenis tipografi :

1. Serif

Jenis huruf serif mempunyai kaki/sirip (serif) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf serif memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan membaca (readability) yang cukup tinggi

2. Sans Serif

Sans serif diartikan tanpa sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Sans serif melambangkan kesederhanaan, lugas, “masa kini”. Dan futuristic. Huruf jenis ini cocok bila didampingkan dengan grafis yang berkesan modern. Apabila ingin mendapatkan kesan sederhana atau simple, huruf jenis ini juga cocok digunakan dengan paduan grafis tipis dengan warna yang tidak terlalu mencolok. Untuk menegaskan kata atau judul sebuah desain, huruf ini dapat ditebalkan.

3. Script

Huruf script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring kekanan. Ada dua jenis tipe huruf script, yaitu formal script dan casual script

4. Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada ditambah hiasan dan ornament, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan ornamental. Biasanya huruf dekoratif hanya digunakan pada judul/heading. Huruf ini sangat tidak dianjurkan penggunaannya pada body text karena daya keterbacaannya sangat kurang.

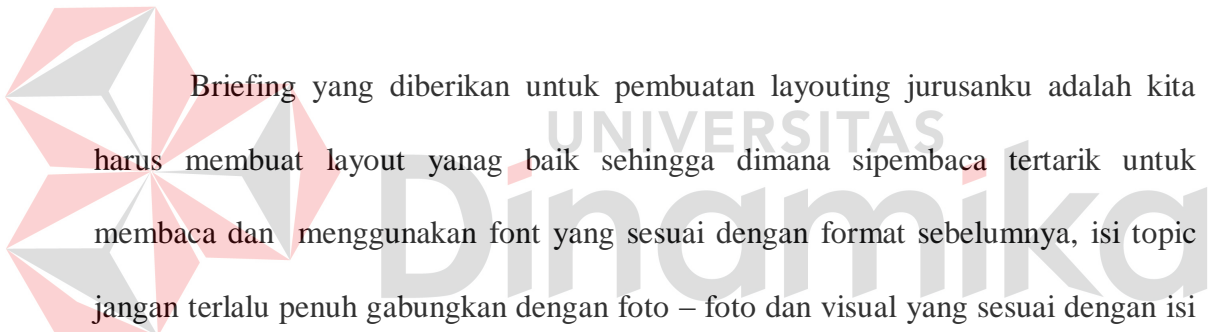
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Desain Penelitian

Dalam kerja praktik ini, penulis berusaha untuk memberikan hasil yang terbaik untuk perusahaan dimana penulis berusaha menerima saran untuk membangun dan berkembang untuk sipenulis dan mempelajari serta menganalisis layouting majalah Jurusanku di edisi sebelumnya.

4.2 Creative Brief



Briefing yang diberikan untuk pembuatan layouting jurusanku adalah kita harus membuat layout yang baik sehingga dimana sipembaca tertarik untuk membaca dan menggunakan font yang sesuai dengan format sebelumnya, isi topic jangan terlalu penuh gabungan dengan foto – foto dan visual yang sesuai dengan isi topic yang dibahas, pembuatan layout sebaiknya jangan membuat halaman yang ganjilo contohnya ada 3 halaman 5 halaman dan seterusnya.

4.3 Perancangan Karya

Setelah melakukan pencarian referensi untuk layout majalah Jurusanku dan desain layout ini, maka selanjutnya pada tahap perancangan desain, peneliti membuat rancangan desain yang sesuai dengan konsep yang telah didiskusikan dengan isi topic pembahasan, referensi yang dicari untuk penunjang desain yang lebih menarik dan baik untuk majalah jurusanku.



Gambar 4.1 Desain Cover edisi Teknik Lingkungan

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain cover majalah jurusanku edisi teknik lingkungan sebagai menarik pembaca untuk membuka dan mengetahui isi di dalamnya, didesain cover ini menampilkan judul – judul yang utama untuk edisi tersebut, dan diambil judul – judul yang menarik.



Gambar 4.2 Desain templet daftar isi

Sumber : Hasil Olahan Penulis



Daftar isi berisi tentang urutan isi atau halaman yang ada didalam, desain ini hanya berisi tamplet dimana nantinya akan ditambahkan foto dan disesuaikan dengan isi halaman yang ada



Gambar 4.3 Desain Wajah

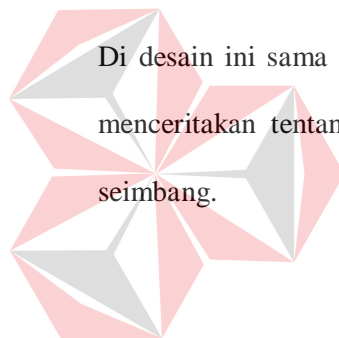
Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain wajah ini berisi tentang tercemarnya perairan dengan adanya pembuangan limbah, desain ini harus memberikan foto agar content bisa dimengerti dan juga tidak boring.



Gambar 4.4 Desain wajah misteri udara

Sumber : Hasil Olahan Penulis



Di desain ini sama seperti sebelumnya dimana masih menampilkan elemen gambar. Disini menceritakan tentang tercemarnya udara dan kita harus menjaga lingkungan agar semua seimbang.

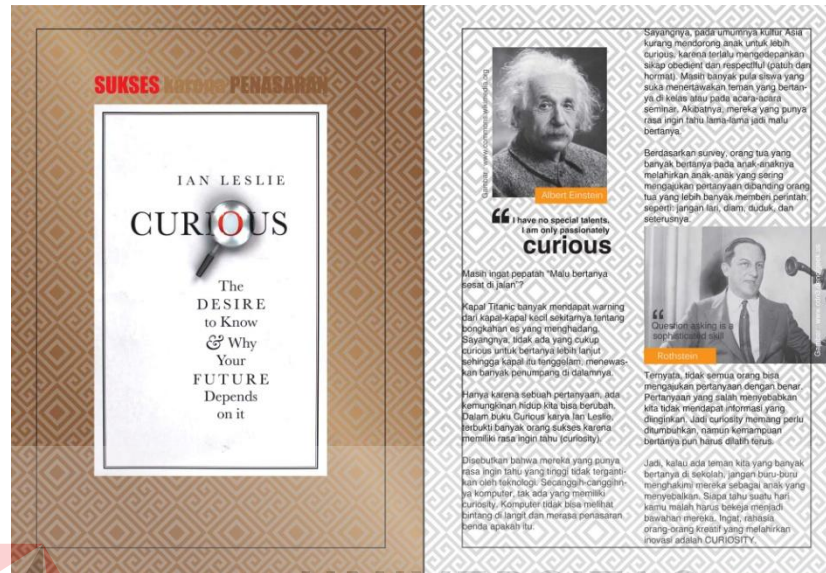
UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.5 Desain wajah emas 2030

Sumber : Hasil Olahan Penulis

desain ini menampilkan empat halaman dimana salah satu halaman ditampilkan sipembicara lebih dominan salah satu foto dibikin sejajar agar menarik perhatian.



Gambar 4.6 Desain Gift for sukses

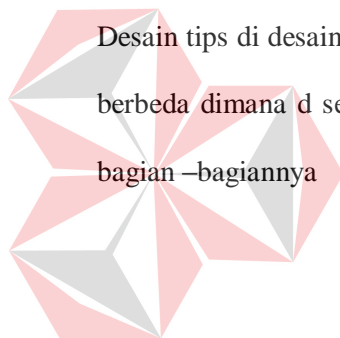
Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain Gift for Sukses disini diambil dari buku, di tema ini diambil 2 halaman dimana halaman pertama menunjukan buku dan di halaman berikutnya menceritakan teori teori yang membuat salah satu penemu terhebat berhasil.



Gambar 4.7 Desain Tips

Sumber : Hasil Olahan Penulis



Desain tips di desain ini ada 6 tips untuk sukses di sma di sini penulis melayout ada 6 bagian berbeda dimana d setiap bagiannya dibuat terpisah dan di berikan foto yang sesuai dengan bagian –bagiannya



Gambar 4.8 Desain Pahami dulu Jurusanannya

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain ini menceritakan untuk mencari kuliah kita harus mengetahui jurusannya tentang apa dahulu apakah sesuai dengan kemampuan kita, desain ini berkonsep tentang peneliti alam dimana desain ini menampilkan unsure alam dengan warna hijau dan ada daun dan foto yang sesuai dengan content dan visual yang menarik.

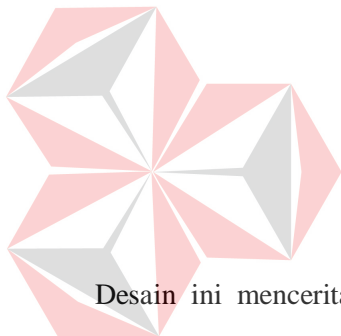
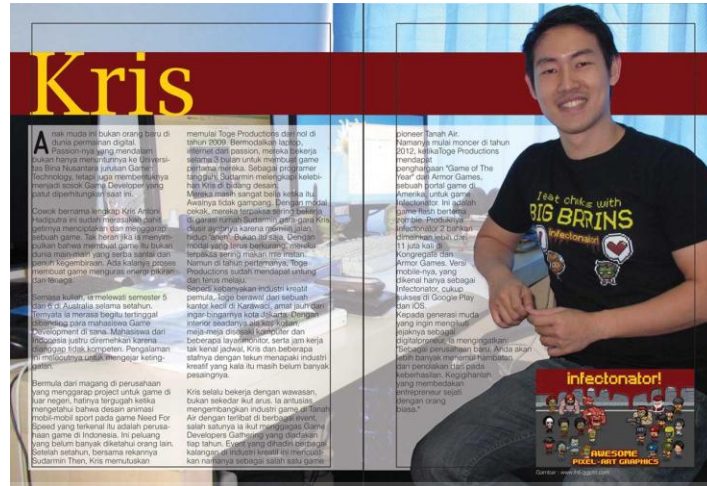


Gambar 4.9 Desain next edisi

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain ini berisi next edisi dimana didalam satu majalah menampilkan edisi berikutnya, edisi berikutnya ialah tentang desain product desain disesuaikan dengan tema edisi berikutnya yaitu desain product.

Desain editor's note berisi pembukaan atau sekilas cerita tentang game, didalam editor's note ada foto directure jurusanku dan staf – staf yang berkerja di dalam jurusanku.



Gambar 4.12 Desain wajah kris

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain ini menceritakan tentang pendiri sebuah games yang berhasil dimana game yang menggunakan pemain alien, warna merah warun diambil dari salah satu warna yang ada didalam games tersebut foto pembuat games tersebut di jadikan background karena foto tersebut menarik agar content bisa dibaca maka di belakang tulisan di kasih warna putih yang di beri opacity sehingga tulisan bisa dibaca dan background bisa dilihat.



Gambar 4.13 Desain wajah irwanto widyatri

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain ini ada empat halaman, desain ini sedikit sulit karena apabila kita membuat empat halaman maka banyak ruang kosong apabila kita membuat tiga halaman maka hasil akan menjadi padat, maka penulis membuat banyak unsur foto dari pembuat games tersebut agar halaman tidak menjadi ganjil, disini desain layouting harus bisa memutar otak agar hasil layouting bisa bagus dan maksimal.



Gambar 4.15 Desain templet jurusanku activities

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain templet jurusanku activities disini merupakan kegiatan kegiatan yang di adakan atau dikunjungi oleh jurusanku ke kampus kampus. Tema pada edisi 7 ini ialah games maka desain yang penulis buat sesuai dengan tema yang dibuat dengan mengangkat



Gambar 4.16 Desain templet jurusanku activities

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain edisi berikutnya tentang teknik lingkungan, jadi penulis membuat desain layouting yang sesuai dengan edisi berikutnya yaitu dengan menggunakan visual pohon – pohon dan awan sehingga terkesan llingkungan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari desain layouting majalah jurusanku adalah agar memberi kesan menarik buat sipembaca untuk terus membaca dengan adanya layouting yang menarik dan tidak membuat orang bosan itu sangat penting dalam sebuah majalah.

5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan perancangan diatas maka dapat diberikan saran untuk pengembang sistem ini sebagai berikut :

1. Agar bisa lebih berkembang dari sebelumnya dan desain layouting bisa dibuat lebih menarik dan terus berkembang hasil layoutingnya majalah jurusanku.
2. Sebagai referensi dalam bidang media layouting majalah.

Daftar Pustaka

Amborse, G. dan P. Harris. 2005. *Basic Design 02 – Layout*. Lausanne: AvA Publishing

Andy. 2005. *Menjadi Seorang Desainer (Elemen-elemen Dasar Desain Grafis)*. Semarang: wahana computer

Arsad, Arfial.1984. *Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra)*. Yogyakarta: ANDI

Moleong, Lexy J. 2007. *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Nugroho, Eko. 2008, *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: ANDI

Pujriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: ANDI

Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi Kreatif*. Jakaarta: Gramedia Pustaka Utama

Supriyono, Rakhmat, 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI